

CAAD 56
REVISTA PARA AVENTUREROS
JULIO 2022
INFORME
Farila
Y LA *JAM* DE AVENTURAS DE TEXTO PARA NIÑOS
INFORME
AVENTURAS SOBRE
INDY
INFORME
ÁGORA VIRTUAL
ANÁLISIS
EL CETRO DEL SOL
CÓMO SE HIZO
EL NIÑO DE VORÓNEZH
ANÁLISIS
9:05
Y ADEMÁS: NOTICIAS, PASATIEMPOS, AD-NÉCDOTAS



SUMARIO











Pág. 5 **EDITORIAL**
Juanjo Muñoz nos abre su endurecido corazón en esta sentida editorial.

Pág. 6 **NOTICIAS**
Rayuela Jam 2022 ya tiene ganadores, DAAD está que se sale y muchas más novedades.

Pág. 15 **MISCELÁNEA**
ADnécdotas apócrifas y pasatiempos para las tardes veraniegas.

Pág. 19 **INFORMES**
Cómo se hizo El Niño de Vorónezh, Aventuras de Indy, IFMapper, Farila...

Pág. 44 **COMENTARIOS**
El Cetro del Sol, Unhallowed, 9:05



CROMOTROPIA

CÓDEX IMAGINARIA MONSTRUM

ES UN ÁLBUM DE CROMOS MONSTRUOSO COMO EN LOS 80 Y 90. INCLUYE 20 SOBRES CON TODOS LOS CROMOS DE LA COLECCIÓN

A LA VENTA EN

WWW.LAZAROTOTEM.COM





POR SÓLO **25€** + GASTOS DE ENVÍO





POR: Juanjo Muñoz (@Juanjoide)

Estimado lector y aventurero:

Me alegra poder saludarte de nuevo tras apenas tres meses desde la última vez. Quizás en este número el aspecto general sea algo más sobrio (fanzinesco me han comentado) que la explosión de sensaciones que se podía encontrar anteriormente cada vez que se pasaba una página del **CAAD**. Ello se debe en parte a la necesidad de ver si era posible cumplir el plazo de aparición trimestral escogido por todos vosotros, y dado que ha quedado constatado que sí, para el **CAAD 57** trataremos de volver a incluir las filigranas paginales, o pagísticas, a las que os habíais acostumbrado.

Sin embargo, está apareciendo un obstáculo para que ello se cumpla. Algo que está empezando a ser una constante es la carbonización espiritual de los diseño-maquetadores. Carlos Cabezuelo se curró él solito cuatro números, y acabó cual piedra ígnea. *Belisario* apenas ha durado dos números, lo que nos deja al pobre *tranqui69* en el papel de un Atlas aventurero –y no me refiero al libro de mapas– sobre cuyos hombros recae ahora no solo el diseño de estas páginas que lees, sino también el nuevo aspecto de la web del **CAAD** y el desarrollo de su propio juego, **La Aventura casi Original**, por no mencionar minucias y futesas como vida propia, familia o trabajo.

Dado que ello es inasumible, hago un desesperado llamamiento a la comunidad aventurera en busca de un diseñador –¡o más de uno!– que eche una mano a *tranqui* para desarrollar estas páginas que lees. Si nadie aparece, quizá el **CAAD 57** vuelva a caer en mis trémulas manos, y ya sabéis de lo que soy capaz... al **CAAD 50** me remito.

Mirando ahora a la parte positiva, me alegra poder decir que una de las secciones clásicas del **CAAD** ha vuelto con este número: los pasatiempos aventureros. No hemos podido contar de nuevo con Amón, el dios del Hula-hop que los realizaba antaño, pero creo que esta nueva toma de contacto, gracias al ubicuo *tranqui*, os hará afilar vuestra perspicacia y conocimientos aventureros. Como tema de portada tenemos algo de lo más aventurero, un informe sobre las aventuras gráficas que han tenido a Indiana Jones como protagonista, gracias a *Dardo*. Conoceremos también los entresijos de la creación de títulos como **Farilla** y **El niño de Vorónezh**, descubriremos una utilidad aventuro-mapeadora que no es el tan conocido **Trizbort** y Clara Cordero nos hablará del proyecto Ágora Virtual.

Y con esto me despido hasta octubre. Recuerda, el **CAAD** lo hacen sus lectores, y esa frase... ¡no es un tópico!

Juanjo Muñoz

NOTICIAS



RAYUELA DE ARENA 2022

Durante todo el mes de mayo se ha venido celebrando el certamen anual Rayuela *Jam*, en el que los aficionados a los juegos narrativos de habla hispana se han reunido en torno a la comunidad Textualiza para crear obras de narrativa interactiva de todo tipo inspiradas por un tema común elegido por la comunidad mediante votaciones públicas.

Rayuela de Arena cuenta ya con cinco ediciones a sus espaldas, totalizando más de 300 participantes que han entregado casi un centenar de juegos. Durante cada una de las ediciones se han compartido infinidad de contenidos didácticos, guías y cursos sobre narrativa interactiva, así como tutoriales de las herramientas más utilizadas, todo con el fin de ayudar a los futuros creadores de experiencias narrativas interactivas a iniciarse en el mundillo de la mano de los más avezados.

El tema escogido para esta edición era «Cien años después» y al albur del mismo, dieciocho nuevas piezas de narrativa interactiva han visto la luz. Cabe destacar la gran diversidad en las propuestas, creadas con infinidad de herramientas distintas: **Unity**, **Unreal Engine**, **Twine**, **RPG Maker**, **Ren'Py**, **Bipsy**, **Ink**, **Inform 7**, **Adventuron**...

La premisa ha hecho volar la imaginación y la creatividad de los autores para confeccionar experiencias de enorme calidad a pesar de haber dispuesto sólo de un mes para su elaboración.

Tras el periodo de votación y comentario de las obras presentadas durante todo el mes de junio, ya están disponibles los resultados.



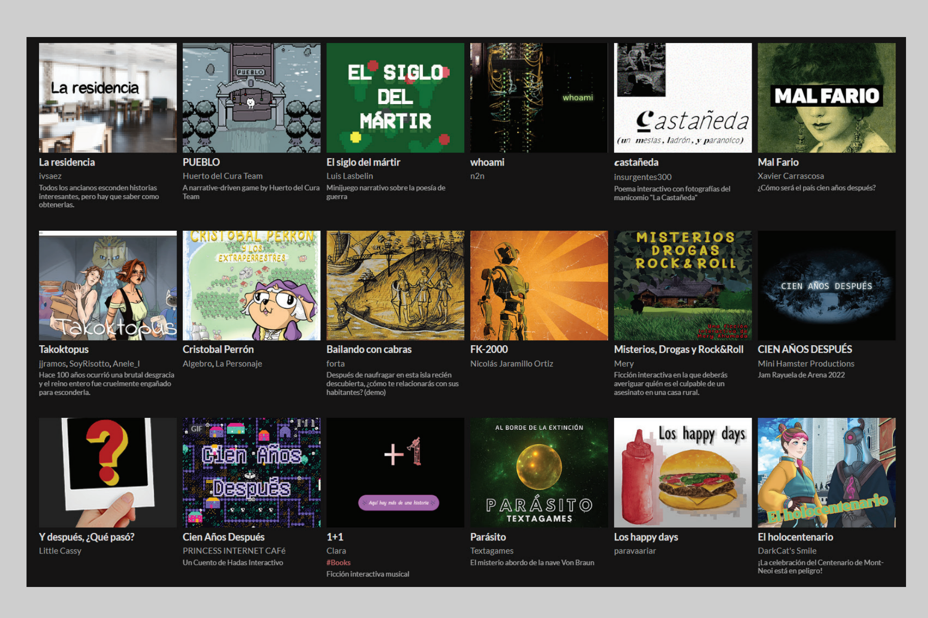
Hay que destacar que todas las obras han recibido una nota media bastante notable, y las propuestas son muy prometedoras. Enhorabuena a *Internet Princess Cafe* (@HRHInternetCafe en Twitter) por el primer puesto en la clasificación con **Cien Años Después**. Muy merecido con un *Zelda-like* minimalista, aunque colorido y entrañable.
El segundo puesto ha sido para **whoami**, de *n2n* (@no2nsense), un veterano del **CAAD**, con una sorprendente historia de ciencia ficción en un entorno #unix simulado, que además alberga una simulación virtual en formato parser.
Y el tercer puesto ha sido para **1+1** de Clara Cordero (@AgoraAbierta). Una delicia de experiencia que combina realismo mágico, hipertexto y figuras importantes de la música. Como siempre, con un formato que aúna educación y multimedia.



Puedes consultar el *ranking*, o jugar a las participantes en la web oficial:

https://itch.io/jam/rayuela-de-arena-2022





DAADREADY SIGUE *READY*

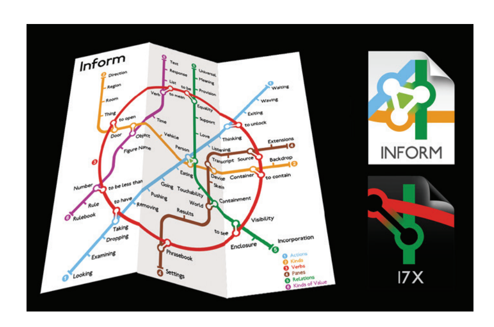
Uto acaba de lanzar la versión 0.6.1 de su **DAADReady**. Recordad que es un paquete preparado para usar fácilmente el **DAAD** bajo Windows, conteniendo herramientas y emuladores. Junto con la extensión **Maluva** para cargar gráficos desde disco, puede generar aventuras de texto con facilidad para múltiples sistemas retro.

https://www.ngpaws.com/daadready

TRIZ2DAAD ACTUALIZADO

Y tenemos una herramienta relacionada con el **DAADReady**, la versión 1.0.4b7 de **triz2DAAD** de Pedro Fernández o *Rockersuke*. Recordemos que esta *fantabulosa* herramienta permite convertir mapas creados con la utilidad de mapeo **Trizbort** a código **DAAD**.

https://pypi.org/project/triz2DAAD



INFORM 7 SE HACE *OPEN SOURCE*

El 28 de abril, Graham Nelson tomó esta decisión tras 16 años de desarrollo. ¡Más vale tarde que nunca, Graham! **Inform** fue creado en 1993, lanzándose **Inform 6** en 1996. Una década después apareció el **Inform 7** que nos ocupa, empleando programación en lenguaje natural, lo que conllevó una profunda reconstrucción. Ahora se ha hecho público el repositorio en GitHub. Pero tienes que compilarlo tú mismo, por el momento.

https://github.com/ganelson/inform

RETORNO A **LAS MAZMORRAS DE ANTUR**

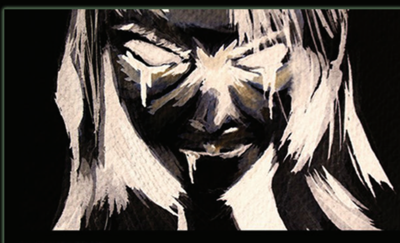
Este es el título de la versión extendida de **Mazmorras de Antur**, la premiada aventura de Ricardo Oyón. Una de las últimas modificaciones que ha llevado a cabo es la limitación de los factores de aleatoriedad en los combates, pues en esta aventura, igual que en la que se basa, encontramos ciertos elementos roleros.



18
www.pegi.info

La Musa

https://asvelin.itch.io/la-musa


En la oscuridad
Sentado en algún punto de apoyo invisible en una oscuridad infinita, tu mirada se clava en el libro de páginas eternas que escribes con la ayuda de tu musa, acompañante fiel en tu pena y en tu pesar.

Sobre el libro está tu pluma.

La musa espera que escribas en el libro del destino.

> ESCRIBE
"Coge tu pluma y escribe algo en el libro que te ofrezco", dice la musa.

> COGE LA PLUMA
Cogida.

> ESCRIBE MUSA EN EL LIBRO

Inspiración, pecado y romanticismo
Ficción interactiva experimental.







English version

https://asvelin.itch.io/the-muse

>xaviercarrascosa.com_

FEDERATION UNDERWATER



La nueva creación de los chicos de Furillo Productions (IADVD y *Molomazo*) para Spectrum 128K responde por **Federation:Underwater. La leyenda de los tres reyes Trololo**, una aventura subacuática protagonizada nuevamente por Peter Parrish y sus tortuguillas. También disponible en inglés, al igual que su previa **La coza de la poza**. ¿Y el argumento? Demencial, afortunadamente: «Peter Parrish, tu antihéroe favorito, su socia de negocios Madame Suellen, y las tortugas Arroyito y Pozolón son enviados por los Raticulianos al universo paralelo Tierra2. Su misión es cerrar un portal interdimensional y destruir la malvada Federación Zork para siempre. Son nuestra última esperanza…». Aquí tenéis su página, con el juego en descarga libre, aunque se agradece cualquier aporte monetario:

https://furilloproductions.itch.io/federation-underwater

LA HABITACIÓN 310 DE *DARE*



DaRe (@DaReInt en Twitter), el autor de títulos como **La estrella de la mañana** o **Erinia**, está trabajando en una nueva aventura cuyo nombre provisional es **Habitación 310**, y si bien no es una secuela directa de **Erinia**, sí discurre en el mismo universo y comparte algún personaje. **DaRe** ha indicado que «aún estoy acabando la trama (la tengo bastante avanzada) que es lo que más me cuesta».

JUEGOS DE MESA PARA TODOS



¿Quién dijo que los juegos de mesa y tablero eran cosa del pasado? En Draco Ideas y Eclipse Editorial seguro que no, porque nos confirman que han ampliado la tienda online que tenían destinada a distribución a tiendas, para vender también a particulares. La antigua tienda la mantendrán un tiempo, por lo que convivirán ambas. Desde su web os podéis descargar el extenso catálogo de ambas editoriales, y aquí tenéis la dirección de la nueva tienda:


https://dracoideas.com/shop/

HAMPSTEAD PARA COMMODORE 64

No se trata del original de Melbourne House realizado en 1984 por Peter Jones y Trevor Lever empleando el **Quill**, sino una adaptación basada en la traducción que hizo Daniel Querol para Spectrum. Entre *Rockersuke*, Bieno Marti e Igor Errazkin se han encargado de extraer la base de datos y portarla al Commodore 64 al tiempo que se actualizaba, arreglaba y expandía en la medida de lo posible, se restauraba la portada y finalmente, se creaba una pantalla de carga. No dejes de comprobar el resultado final aquí mismo:

https://commodore-plus.itch.io/hampstead

```
Estas en una habitacion de tu sucio y
destartalado piso en algun lugar del
norte de Londres.
Arriba y Este.
Tambien puedes ver:-
Una TV encendida con el concurso
televisivo 3-2-1.
El UB40, el carnet del paro.
Y ahora que?
>COGER UB40
Correcto.
Y ahora que?
>INVENTARIO
Llevo conmigo:-
El UB40, el carnet del paro.
Y ahora que?
>
```

DONUM, AVENTURA DE TERROR

Con unos impresionantes gráficos monocromos se presenta **Donum**, la tétrica aventura de texto para Spectrum 128K realizada por *Bitfans* (@Bit_fans en Twitter), que recuerda en gran medida a la película *Hellraiser*. Actualmente está en fase de pruebas y traducción (saldrá también en inglés) y se prevé el lanzamiento para agosto o septiembre, quizá hasta con edición física. Gracias a la labor de los probadores, se están añadiendo más detalles nuevos, mejorando las respuestas al usuario, expandiendo un nivel/noche y añadiendo otro nuevo.Se utiliza un sistema de descompresión en tiempo real (algoritmo zx0) para gráficos y música, y la duración de la banda sonora, con música durante el juego, dura en total casi 15 minutos. Indica *Bitfans* que no pudo usar ningún *parser* al no ser viable con las condiciones iniciales del juego, estando desarrollado con Boriel y lenguaje ensamblador.



RABENSTEIN CON GRÁFICOS PARA SPECTRUM

Stefan Vogt (@8bit_era) ha acabado de preparar los gráficos para la versión ZX Spectrum de su aventura The Curse of Rabenstein, comentada y solucionada en el **CAAD** 54. Han pasado dos años desde que salió la versión sin gráficos, pero el resultado merece muy mucho la espera.

https://8bitgames.itch.io/rabenstein



TEXT ADVENTURE LITERACY JAM 2022

Ya tenemos los resultados del Text *Adventure Literacy Jam 2022* organizado por Chris Ainsley, @LearnAdventuron en Twitter. La ganadora ha sido Dee Cooke (@dee_cooke) con su aventura **Barry Basic and the Speed Daemon**, quien ha manifestado al respecto «¡Estoy sorprendida y encantada de haber ganado el *TALP Jam 2022*! Hubo juegos brillantes este año. Estoy muy contenta de que la gente haya disfrutado de la última aventura de Barry Basic, quien volverá pronto...». ¡Felicidades, Dee!

https://itch.io/jam/talp2022/results

EL CAAD TE NECESITA

¿Quieres ser tu propio jefe? ¿Obtener nuevas formas de ingresos sin renunciar a tu libertad? ¿Viajar con tu familia mientras tu cuenta corriente sigue creciendo y dedicando unas pocas horas a la semana?

Si no naciste ayer, y si lo hiciste enhorabuena, por saber leer en solo un día, sabrás que este tipo de promesas suelen ser avisos de timos, abusos y fraudes. En el **CAAD** somos gente honrada y no te vamos a prometer nada de eso.

Lo que si nos gustaría es contar con tu apoyo en esta nueva etapa que se avecina, en la que no serán pocos los cambios y los retos, y en la que todos estáis invitados a participar.

Con la nueva periodicidad trimestral, los plazos son más cortos y es necesario encontrar nuevos aventureros que quieran echar una mano al pobre *tranqui* que está al borde del suicidio. Cualquier ayuda será bienvenida, especialmente si llega de la mano de algún maquetador que pueda aportar su experiencia y conocimientos para hacer esta, vuestra revista, aún más profesional.

También tenemos pendiente la polémica actualización de la web y esperamos recibir vuestro apoyo y aportaciones para convertirla en una web de referencia de la aventura del siglo XXI.

Sea como sea te agradecemos tu esfuerzo y generosidad cada vez que giras una de nuestras páginas.

Gracias por tu apoyo y te animamos a que te unas al equipo de redacción web o físico, con noticias, análisis, soluciones, humor...

RECURSOS AVENTUREROS PARA VER Y OÍR

Todos conocemos la expresión «una imagen vale más que mil palabras» pero, ¿qué ocurre si juntamos las imágenes con palabras? Los Pódcast. Una epidemia que se extiende por las redes trayendo, desde el conocimiento más profundo al simple entretenimiento absurdo. El irreductible pueblo aventurero, a menudo conocido por su endogámica resistencia al cambio, ha sucumbido a la invasión y lo ha hecho como está acostumbrado a hacerlo. Con contenidos de calidad. Por eso, y para que podáis disfrutar de vuestra ración aventuril incluso cuando estéis en un atasco camino de la playa, desde el **CAAD** os traemos algunas de las mejores opciones para llenar estas calurosas tardes de verano sin tener que recurrir al sopor de una etapa llana del Tour de France.

EL PÓDCAST DE XAVI CARRASCOSA

Xavi Carrascosa es un veterano de la comunidad **CAAD**. Además, es diseñador gráfico y ha sido editor de juegos de mesa. Es por esto que su canal de Youtube aborda todos estos temas. En cuanto a aventuras, su canal tiene vídeotutoriales de **Inform 7** y los programas habituales de presentación de cada número de la revista **CAAD**, donde junto con Juanjo Muñoz Falcó y *Ruber Eaglenest* comentan las novedades del mundillo.

https://youtube.com/c/XavierCarrascosa





CONVERSACIONALES

Un podcast temático dedicado a las aventuras de texto, hospedado por Ricardo *PlomoTormenta* Oyón, con colaboración de *Tranqui69* y Juanjo Muñoz Falcó, y testimonios de colaboradores ocasionales. Cada capítulo es temático, abordando desde la historia del *fandom* de las aventuras, hasta los pormenores de la creación de estas, tales como el diseño, el *parser*, el testeo, etc.

https://youtube.com/c/Tormentadeplomo





NO ESTÁ MUERTO LO QUE YACE ETERNAMENTE

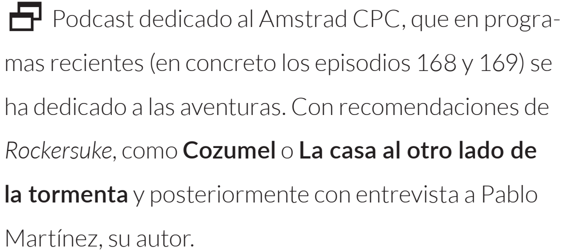
Es un programa de Twitch TV con actualidad de la escena de ficción interactiva y aventuras de texto, donde además se juega en directo a una obra concreta. La selección de aventuras va saltando desde clásicos de la comunidad, a clásicos comerciales y juegos recientes. Está realizado por *Ruber Eaglenest* con colaboración de *Jade* y María Ahumada.

https://www.twitch.tv/textualiza





CPCEROS





Podcast dedicado al Amstrad CPC, que en programas recientes (en concreto los episodios 168 y 169) se ha dedicado a las aventuras. Con recomendaciones de *Rockersuke*, como **Cozumel** o **La casa al otro lado de la tormenta** y posteriormente con entrevista a Pablo Martínez, su autor.

https://www.youtube.com/watch?v=1yEemt2N0sk

LIBROJUEGOS

La comunidad de librojuegos.org tiene un canal de Youtube con gran cantidad de contenido de esta afición amiga: Los librojuegos de aventura. Con una gran selección de temas y videos, desde reseñas a recomendaciones y demostraciones de mecánicas de librojuegos completos. Realizado por Juan Pablo Fernández *Archimago*.

https://www.youtube.com/channel/UCKEQXJeI-53HLP9MESayt2g













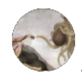
Llamada perdida...

Pablo Martínez Merino, en el canal de Telegram RetroAventuras, nos contó una vivencia juvenil:

Pablo Martínez Merino Responder
Voy a contar una cosa que me avergüenza bastante... En una Microhobby apareció un anuncio de Aventuras AD que decía algo como "se buscan aventureros". Evidentemente era para iniciar el incipiente CAAD, pero a mis tiernos 12-13 años, creí que estaban buscando programadores para aventuras 11:08

Así que, reuniendo todo el tierno valor que tenía, llamé al teléfono y sonó una voz femenina. Dije "Hola, yo me ofrezco para ser programador de aventuras. ¿Cuándo puedo empezar?" ↩ 1 11:09

Pablo Martínez Merino Responder
La voz del otro lado, tras un momento de estupor, dijo "te has equivocado. Has llamado al cementerio". Y yo: "Oh, perdón". Volví a llamar a aquel teléfono pero nunca lo volvieron a responder 11:10



Javy Fernández, el moderador del canal, apuntó que en aquella época no había identificador de llamada y no podías saber si el número que llamaba era el mismo, pero estaba claro que, si habían llamado una vez y volvían a llamar inmediatamente después de colgar, es que era el *pesao* del niño ese.

Yo le indiqué a Pablo que quien se encargaba de responder al teléfono era la brava Eva Samitier, a lo que respondió «ok, me lo apunto por si me la encuentro en una quedada: ¡te burlaste de mí a los 13 años!»

Cuestionada Eva al respecto, manifestó no recordar nada de ello, aunque no tuvo empacho en señalar como posible responsable a Andrés Samudio.



POSIBLE ASPECTO DE EVA TRAS CONTESTAR AL TELÉFONO

Muchos son los misterios que rodean a esta necrófila ad-nécdota. Lo que está claro es que aquí hubo una víctima: El frágil ego de un niño inocente.

Este abyecto crimen, a su vez, tiene varios sospechosos.

Una amnésica Eva que niega todo conocimiento, dos pequeñas diablesas cargadas de genes de maldad atemporal, un anciano momio con dotes de ventriloquía o unos dedos como manojos de flamenquines fritos que se equivocaron de número.

No es labor de este redactor declarar culpables, así que mejor lo hacéis vosotros.

CAAD

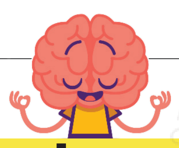
Es posible que los hechos no sucediesen y Pablo se haya querido quedar con todos nosotros, pero si la cosa es cierta, tenemos cuatro espeluznantes posibilidades:

A: Respondió Eva, pero no recuerda la jocosa anécdota.

B: Respondieron Mónica o Guisela, las hijas gemelas de Andrés.

C: Quien respondió fue el mismo Andrés Samudio, empleando su mejor voz de falsete.

D: Pablo realmente llamó... ¡al cementerio!



Pasatiempos

POR: Tranqui69 

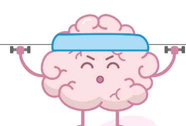
SopAD de letras

Busca el primer apellido de doce miembros y colaboradores de Aventuras AD.



H	V	I	Y	N	M	R	C	O	G	O	K	R	K	U	K	J	V	I	Q
K	N	P	K	R	U	Z	U	Z	I	O	F	Y	Y	I	O	V	H	W	C
B	P	G	I	V	Q	D	N	D	V	J	N	W	P	N	Y	O	U	Y	C
J	U	P	W	X	K	I	U	F	G	L	I	Z	N	S	W	C	T	S	R
N	X	Z	S	I	H	M	U	A	W	S	S	G	A	Z	N	R	X	R	E
J	T	A	H	G	A	M	P	G	Y	V	F	A	V	L	Y	A	R	M	D
M	Q	M	M	S	B	E	C	G	C	S	M	F	M	R	E	Z	F	F	R
G	R	V	P	E	H	D	F	W	V	E	F	S	F	I	F	Z	M	X	A
G	I	X	D	J	X	I	E	M	C	T	R	S	F	R	T	E	W	L	D
R	X	V	L	K	I	N	O	B	C	R	F	V	F	G	N	I	T	R	F
N	G	B	I	U	E	A	H	B	N	A	U	P	E	M	K	M	E	N	D
K	M	Y	C	I	J	O	D	Z	H	X	R	J	W	R	O	P	O	R	M
L	G	X	M	J	F	N	T	A	U	F	R	R	H	F	A	P	V	S	C
T	T	V	A	O	D	F	U	H	K	P	A	J	I	C	C	M	X	T	V
U	W	Z	T	I	D	J	I	Z	G	M	K	U	G	O	W	J	L	R	A
H	O	F	Z	K	M	I	S	A	S	U	P	U	M	Y	N	T	O	E	E
Y	T	G	L	N	O	I	U	V	T	Ñ	X	M	J	J	J	E	T	B	D
J	M	T	H	H	U	R	K	G	X	O	N	K	L	S	E	T	M	L	W
L	P	M	T	N	Q	C	S	B	Z	Z	S	E	U	Q	R	A	M	I	N
Z	Q	Q	Y	H	G	K	X	F	D	N	M	S	L	R	U	Q	N	G	E

Carrión	Gilberts	Medina	Samitier
Cervera	González	Misas	Samudio
Darder	Marqués	Muñoz	Zarco



Ayuda a Maluva a recuperar su hacha preferida

Ordena las letras de los nombres de estos personajes.

PYPEI ___________
ALILHBE ___________
RRIAHVOEC ___________
AVMAUL ___________
IGRO ___________
GMUAS ___________
NMAJLULIA ___________
ERPTA ___________
NOORM ___________

Tú eres el Párser

Jugador: Abraham Lincoln

Estás en la entrada del teatro Ford de Washington. Sus ladrillos rojos destacan sobre su entrada de color blanco. Tu esposa Mary y tú llegáis tarde a la representación de Our American Cousin de Tom Taylor.

SALIDAS VISIBLES: DENTRO

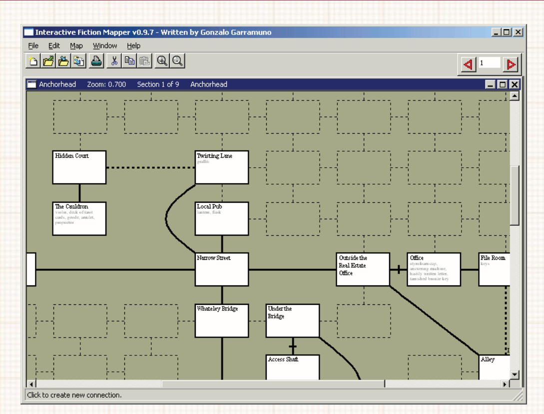
> ENTRAR

ESCRIBE TU RESPUESTA:

Compórtate como un párser y escribe una buena respuesta.

IFMapper, utilidad de mapeo

POR: Gonzalo Garramuño



Siempre me apasionaron los juegos de aventuras (especialmente los de solo texto). Mi primer juego comercial fue **Deadline** de Infocom. Me encantaba su interactividad y cómo los otros personajes hacían acciones por su cuenta. A pesar de que nunca lo terminé, el gustito a los juegos de aventuras ya estaba en mi posesión.

Retomando mi pasión de aquella época, decidí buscar un programa para mapeado, ya que no tenía más hojas cuadriculadas ni paciencia para hacer los mapas a mano. Encontré solo un programa que hacía mapas llamado **GUEMap** que era comercial y no muy intuitivo. Además, la versión 2 del programa estaba en perpetua beta y corría solo en Windows.

En aquel momento, no existía **Trizbort**. Sumado a ello, yo quería algo que corriera en Linux, Windows y OSX ya que trabajaba con todas esas plataformas. Por eso me decidí a crear **IFMapper**. Otro incentivo adicional es que quería medir la interactividad de un lenguaje de scripts como es Ruby para hacer DAGs (*directed acyclic graphs*).

La programación de la primera versión de **IFMapper** fue muy rápida, gracias a la gran productividad del lenguaje Ruby y de la biblioteca gráfica FOX.

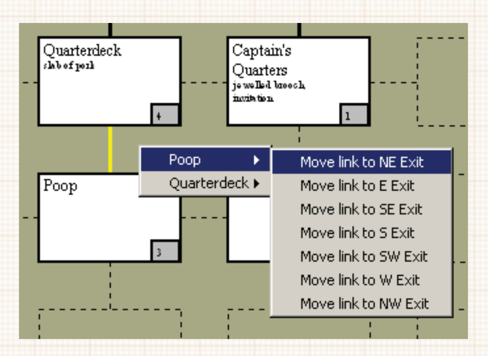
En esa primera versión ya soportaba conexiones complejas (de esas que van de un punto cardinal a otro punto cardinal no opuesto), salidas que volvían sobre sí mismas, soportaba cuartos oscuros, y lista de objetos, tareas y descripción del lugar. También soportaba editar múltiples mapas al mismo tiempo, así como cortar y pegar entre ellos.

New Location E <-> New Location W

Connection Type: Free Direction: Both

Exit A Text: None Exit B Text: None

Luego, en otras versiones, fueron agregados caminos con algoritmo A* para buscar el camino más corto entre dos puntos. Esto permite al usuario mover las localidades en el mapa y no preocuparse de cómo van a ser las conexiones complejas, ya que estas se actualizan en tiempo real.



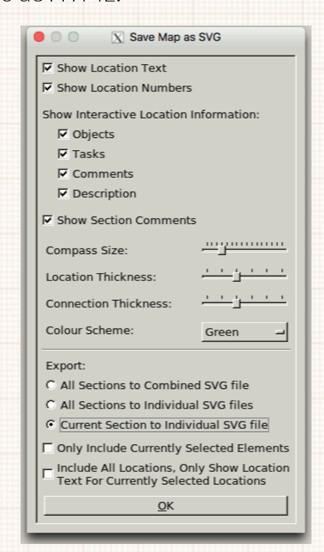
Para más interactividad agregué la posibilidad de *automapeo* en base a transcripciones de los juegos (el comando SCRIPT en juegos de Infocom) para todos los juegos que pude encontrar.

Como quería que el mapeador fuera popular, le adicioné el soporte para otros formatos de mapeo (IFM, GMP (**GUEMap**), **Trizbort**, etc).

Finalmente, como quedaba claro que podía ser una herramienta para la creación de juegos, le sumé el exportar a código fuente de **Inform**, INF (versión vieja de **Inform**) y T3 (**TADS3**).

Existe ahora también la posibilidad de exportar el mapa a un PDF o al formato SVG (gracias a la colaboración de *samwise* –Peter et al.–) para así imprimirlo o pegarlo en una página web.

Finalmente, y gracias a *samwise* otra vez, la documentación fue limpiada y el HTML se vio libre de todo lo innecesario que había agregado el Frontpage de Microsoft que yo había utilizado en mi limitado conocimiento de HTML.

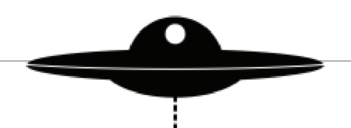


La última versión de **IFMapper** actualizó el sistema de PDF a una librería nueva de Ruby, ya que la que usaba yo estaba obsoleta.

En fin, ahora muchos usuarios me agradecen la creación de **IFMapper** y se ha convertido en uno de mis programas más populares, a pesar del nicho que son las aventuras. **IFMapper** funciona en Windows, Linux y OSX, aunque OSX requiere el trabajo más difícil para hacerlo arrancar.

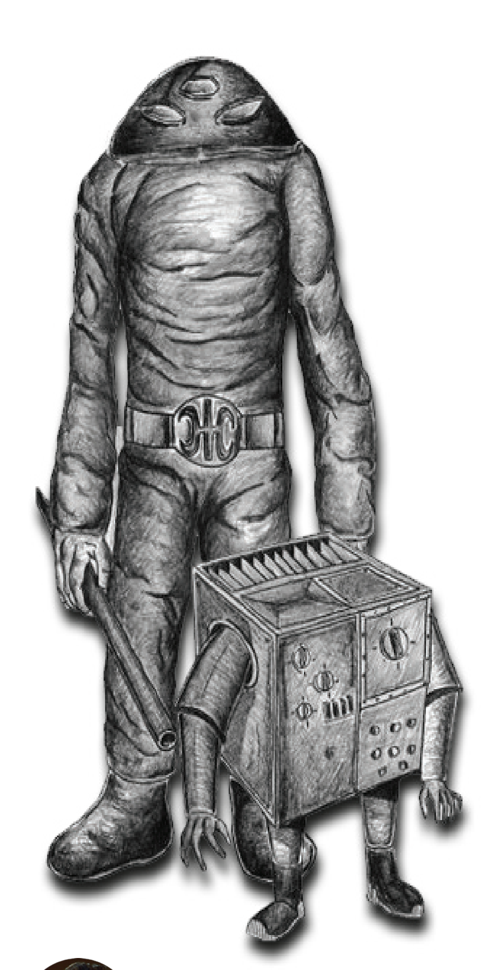
Enlace:

http://ggarra13.github.io/ifmapper/es/



El Niño de Vorónezh

POR: Raúl *Pacman*



El alien con un tubo del 8 y su HP Laserjet con patas.

Pues sí, tenemos una nueva aventura de texto donde habrá extraterrestres, investigación y el suspense de saber qué ha pasado con un niño que desapareció en Rusia, en plena perestroika.

Parece mentira que estemos en el año 2022, y hayan pasado más de 45 añazos desde que William Crowther sacase **Colossal Cave Adventure** aquel año 1976, programado en Fortran para un ordenador PDP-10, y siendo el juego considerado como la primera aventura de texto. También es recurrente el vértigo que sentimos al pensar que han pasado 36 años desde la aventura **Don Quijote**, o 33 años de **La Aventura Original** o **Jabato**.

Esta pequeña introducción histórica sirve para tomar un punto de partida en el que, aún hoy, por supuesto, este género de videojuegos sigue inspirando nuevos títulos, como el que nos ocupa, o más bien, el que me ha ocupado un tiempo, un juego llamado **El Niño de Vorónezh**.

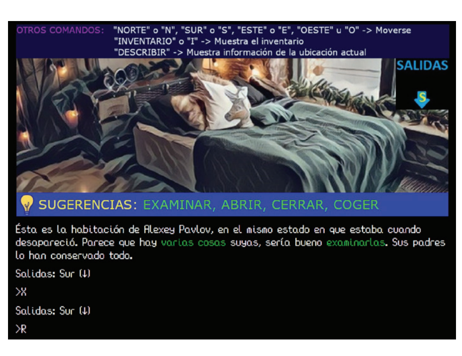
Y es que, pese a las mecánicas tan superadas en otros aspectos a las que están inherentemente unidas las aventuras de texto, ese texto escrito, esa lectura sí o sí para poder avanzar, esas imágenes tan estáticas que nos retrotraen a tiempos casi inimaginables para las nuevas generaciones de jugones... pese a todo ello, el encanto de ambientar una historia mediante la ficción interactiva, en la que introducirse como protagonista de la narración y decidir cómo

avanzar en ella, sigue existiendo. Por ello, no es de extrañar que este **El Niño de Vorónezh** se haya gestado en los tiempos que corren, donde la nostalgia sigue vigente.

¿Cómo se ha creado?

Este juego ha nacido, sin lugar a dudas, de la semilla que supone el gusto por los *podcasts*. Y es que, las entrevistas grabadas, las reseñas en audio, el contactar con quienes protagonizaron la época dorada de las aventuras de texto en España (si es que dicha época se puede definir de algún modo) al final anima un proceso creativo.

Me encontré hace meses escuchando un episodio del magnífico *podcast* «MS-DOS Club», en el que se hacía una entrevista al archiconocido por estos lares, Ricardo Oyón, el papá de **Rescate** con su continuación, **Rescate 2019**, cuando empezó el gusanillo de pensar: «Anda, ha usado *algo* llamado **Adventuron**, voy a investigar,



porque me parece entender que puede ser sencillo de utilizar. ¡Yo también quiero hacer algo con eso!»

Buscando más información sobre dicha plataforma, leyendo webs, escuchando más entrevistas o programas sobre el **CAAD** en otros *podcasts*, en poco tiempo estaba convencido de que podría ponerme manos a la obra. La verdad es que llevo muchos años programando y **Adventuron** pude asimilarlo sin mucha complicación, sin duda gracias a las facilidades de aprendizaje que ha puesto en él su creador, Chris Ainsley.

Además, estaba viendo que, entre las diferentes posibilidades, estaba hacer un juego para sistemas antiguos, exclusivamente para ZX Spectrum, o para MS-DOS, o para, ¿quién sabe? Pero **Adventuron** permitía hacer algo que consideré mejor: hacerlo *online*, y que jugase quien quisiera desde el dispositivo que prefiriese, tan solo con tener Internet.

Se estaba gestando un juego, el cual no tenía aún ni argumento siquiera. Pero la idea de hacer una historia interactiva con esas facilidades no podía dejarla pasar.

Argumento

Una vez que estaba claro que iba a empezar un juego, tocaba pensar: «Bueno, y ahora, ¿qué? Tengo algo para hacerlo, pero aún no sé qué voy a hacer». Repetidos intentos de crear juegos con anterioridad para diferentes sistemas antiguos, no habían llegado a finalizarse por mi parte (de momento, también hay que decirlo), pero la mayoría de ellos tenían elementos en común: el espacio, la intriga o el contexto temporal ochentero.

Así que, de alguna manera, un hecho que conservaba en la memoria acabó siendo el ganador para hacerle una historia. Estoy hablando del suceso OVNI que, en el

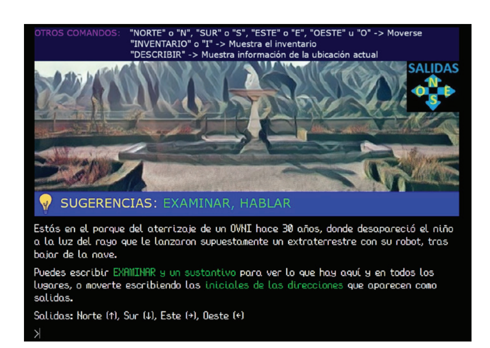


año 1989, saltó a los medios durante unos días, y del cual guardo un recuerdo agradable por las conversaciones absurdas que mantuve acerca de él con otros infantes de mi época.

Resultaba que, en la ciudad rusa de Vorónezh, decían que había aterrizado una nave espacial en un parque, que lo había visto mucha gente, que habían bajado extraterrestres y un robot de la misma, se hacían entrevistas a los niños que lo habían visto, diferentes expertos examinaban el terreno, se hablaba de que habían dejado objetos en el suelo, que un niño desapareció cuando le lanzaron un rayo… Tantos elementos peliculeros, que no podían pasar desapercibidos para la gente en aquellos años. Todo un fenómeno mediático de unos cuantos días.

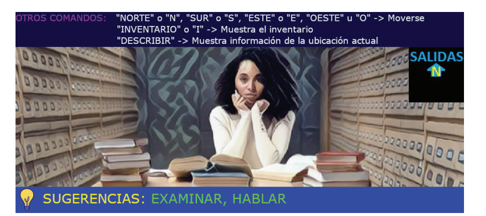
Y, para mí, era el ambiente perfecto en el que situar el juego que iba a empezar, con datos reales de los medios de aquellos años, y un montón de cosas nuevas inventadas. Donde, por otro lado, como juego que era, había que tener un objetivo. Y ése no podía ser otro que buscar, 30 años después de lo sucedido, al niño que desapareció aquel día.

Al final, como ha quedado plasmado en el juego, **El Niño de Vorónezh** cuenta la historia de una periodista (o sea, tú, cuando estés jugando) que se va a aquella ciudad, 30 años más tarde del aterrizaje del OVNI, para buscar a ese niño que, misteriosamente, desapareció sin dejar rastro después de que los visitantes del espacio le disparasen y se fueran sin dar más explicaciones. Y, pese a que no he visitado nunca aquella ciudad, en el juego se hace una caricatura de ella con personajes, lugares y momentos un poco tétricos, esperando no ofender a nadie de allí.



De verdad que cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia. Todos mis respetos para las gentes que habiten Vorónezh.

Por lo demás, animo a la gente a descubrir toda la historia, pero ya adelanto



que tiene mucha conversación, bastantes personajes de los que obtener información, instituciones poco amables con los visitantes, un final en el que aumenta la carga sobrenatural y situaciones en las que habrá que tener un poco de picardía, haciendo que nuestra protagonista sea un poquito perversilla si quiere seguir adelante, que eso siempre es muy sano.

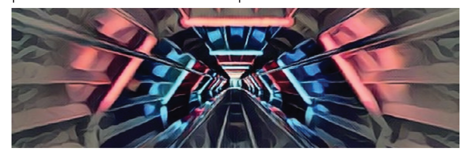
El aspecto gráfico

Había varias cosas a cuidar especialmente en el juego, y una de ellas era la ambientación. Para intentar darle el tono adecuado a la historia, era importante que tuviera gráficos. Porque sí, se me pasó en algún momento por la cabeza que aquello fuera únicamente texto. Pero, la verdad, poniéndome en la piel de quien lo jugase, decidí, espero que acertadamente, que había que mostrar algo visual que tuviera sentido en la historia.

Tomar esa decisión tuvo unas consecuencias que no pude prever, ya que, si bien el desarrollo del juego, con algunos parones y poco tiempo para dedicar la mayor parte del proceso, duró unos seis meses, el aspecto gráfico fue bastante más laborioso de lo que pensé inicialmente, y otro par de meses tuve que invertir en él.

Aquí hay varias opciones: dibujarlo tú mismo, pedir a otro que te haga los gráficos, buscar imágenes para tu juego… Pensé que la última opción era la más adecuada para mí, aunque hubiera que estar varios días buscando imágenes, retocándolas o adaptando la propia narración a las imágenes que mejor casaran con el juego. Además, había otro problema, y es que las fotos (porque en foto, mejor que en dibujo, creí que se iba a viajar virtualmente como se debía a aquel lugar), sería mejor que tuviera derecho a usarlas libremente.

Utilizar de forma libre imágenes implica conocer algún buscador de las mismas y alargar el tiempo hasta encontrarlas, ya que, quien ofrece sus fotografías para uso libre, suele tener series mucho más limitadas que la posibilidad de utilizar todo lo que hubiera en Internet. Los portales como Pexels, Unsplash o Pixabay fueron mis amigos desde ese momento. Y aquello duró bastante, porque no es fácil, de verdad, sintonizar tu historia con lo que puedes encontrar. Mis agradecimientos, desde aquí, aunque están en los créditos del juego también, a quienes ofrecieron gratis sus fotos para usarlas como he querido.



Aún faltaba un detalle, y es que las fotos, por sí mismas, pese a tener muchas una calidad asombrosa, les faltaba algo para parecer más perturbadoras, y contribuir a la atmósfera de la historia. Así que, tras investigar otro poco, al final vi la web de GoArt para aplicar efectos artísticos a las fotografías, eligiendo el filtro de pintura surrealista a las imágenes, justamente lo que buscaba para crear una sensación de perplejidad a las situaciones narradas. Espero, en todo caso, haberlo conseguido. Porque a veces, no lo neguemos, en nuestra cabeza era espectacular...

Finalmente, en los gráficos consideré que estaría muy bien, dado el enfoque del juego online orientado a cualquier persona, más allá de que hubiera jugado antes a algo similar, una serie de ayudas en pantalla para saber qué hacer. No nos engañemos. Quien no ha jugado nunca a una aventura de texto, agradece que se le diga por dónde empezar, ya que quedarse mirando la pantalla sin tener ni idea de a qué está jugando, puede ser una posibilidad.

¿Y el sonoro?

Hay otro elemento que tiene que ver con la ambientación, y que había que mirar cómo lo hacía. Estoy hablando, claro, de la música que acompañaría al juego. Sin ese aspecto sonoro, no podía concebir que se pudiese alguien meter en la historia.

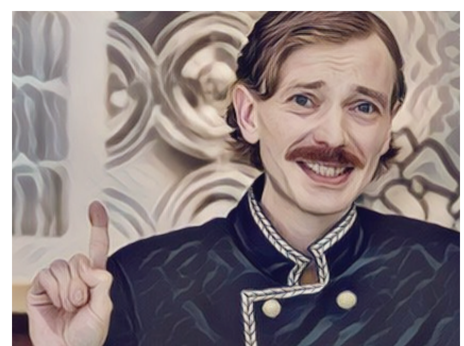
Volví a plantearme el problema de las imágenes. ¿Y cómo lo haría? Componer música yo mismo podía ser realmente desastroso, así que volví a tirar de lo que hubiera disponible en Internet, porque altruistamente hubiera gente que ofrecía su arte para que tipos como yo lo usásemos.

La música *copyleft* siempre me ha gustado. Me asombra la calidad que existe en portales como Jamendo, que alojan canciones espectaculares. Sabía que en esta web podía encontrar temas musicales que me pudiesen valer. Y, efectivamente, en la sección de bandas sonoras instrumentales, había mucho donde escoger.

Después de ver las diferentes licencias con las que contaba cada canción que me gustaba, filtrando aquello que iba encontrando, al final di con un artista llamado David Kenio, del que me resulta especialmente difícil encontrar información, pero que ofrece una barbaridad de canciones instrumentales para usar libremente, y donde encontré mucho para elegir y que me gustó para el juego.

Aunque, a decir verdad, toda esta búsqueda fue para nada.

Me explico. Es verdad que toda la música que encontré la puse en el juego, que más o menos pegaba, que ambientaba bien. Pero desde luego, acoplar la parte gráfica a la historia que estaba haciendo, pese a no ser fácil en ocasiones, se puede lograr cambiando lo que sea necesario. Pero que una música sea exactamente lo que estás



buscando y, si no lo es, adaptar el juego, se hace tarea imposible.

Con la resignación de tener la música que más me había gustado, pero no la que concretamente quería, saqué la versión de prueba del juego. Una banda sonora que estaba bien, pero que no era lo que tenía pensado en principio. Y aquí la historia da un pequeño giro.

Junto al anuncio de que el juego estaría disponible próximamente, pensé que estaría bien sacar un pequeño vídeo a modo de tráiler del mismo. Y aquí metí parte de esa música que llevaría el juego. En ese momento, valoré hablar con un músico del que podía tirar para pedirle un pequeño favor que, eso sí, se cobraría como quisiera él mismo para conmigo en el futuro. Estoy hablando de Xabi San Martín, que le suena a la mayoría de la gente, porque es el conocido hombre al teclado del grupo La Oreja de Van Gogh. Bueno, y porque es un compositor enorme. Y porque seguro que has escuchado muchísimas canciones suyas, y posiblemente no sepas, como no lo sabía yo tampoco, que las compuso él.

Como Xabi es un tío realmente admirable, *echao palante* y más majo que las pesetas, cuando le dije que si podía contar con él para el siguiente juego para hacerme mis cábalas en cuanto a la música en el futuro, porque para éste ya me parecía una sobrada de propuesta, y la verdad es que estoy dispuesto a seguir haciendo cositas con **Adventuron**, no solo se ofreció inmediatamente a hacer la música de este juego, sino que, pese a que sabía que era bastante curro que yo solo le podría remunerar a razón de cero euros, gracias a una conversación, se ofreció también para ponerle la música al tráiler, sobre el cual también me dio algunos consejos muy buenos. Yo solo me he podido deshacer en agradecimientos, claro.

Y es así como apareció el tráiler con su música misteriosa, la cual ya está hecha para el juego en exclusiva y que le va como anillo al dedo, y las demás canciones están en producción mientras escribo estas líneas, las cuales adelanto que son una maravilla, como esperaba sin duda.



Xabi San Martín, de La Oreja de Van Gogh en la NASA. ¿Casualidad?



Ahora sí, el juego ambientaba como yo quería, la música era aquello que yo necesitaba y que, además, le pegaba perfectamente a la historia.

Ya estaba todo listo. Los arreglos de las pruebas se corrigen, se incorpora la nueva música, y a publicarlo para que la gente lo disfrute.

El Niño de Vorónezh y La A.C.H.U.S., una simbiosis adecuada

Me queda reseñar un aspecto que no se puede pasar por alto. Estoy hablando de cómo sale este juego, de qué forma se distribuye y cómo está vinculado a todo un *grupazo*, porque lo de comunidad, a mí me chirría (me recuerda a la de vecinos mía, lo que no me motiva especialmente), y que se llama La A.C.H.U.S., o sea, la Asociación para el Conocimiento Humano, Universal y Serio. Y, ¿esto qué es o qué tiene que ver con el juego?

La A.C.H.U.S. es, sobre todo, una agrupación de *podcasts* de diferente temática (videojuegos, cine, tecnología, y mil cosas más) que se pueden encontrar en las plataformas más conocidas, por supuesto: Ivoox, Spotify, Apple Podcasts... Pero también es una página web donde aparece todo el contenido sonoro junto a artículos o relatos, y cuya URL es www.rigorycriterio.es. También es un conjunto de grupos de Telegram abiertos a todo el mundo que quiera participar, donde poder hablar de todos los temas que se tratan en los *podcasts* o de lo que, por qué no decirlo, nos dé la gana. Los que llevan el cotarro de todo este entramado de conocimiento, y que responden a los *nicks* de *Kalzakath*, *Logaran*, *Laertes*, *David Skywalker*, *Maese Thepwood*, un servidor que escribe y algunos más, han creado un monstruo del que sentirnos orgullosos.

Cuando pensaba en cómo publicar este juego, la verdad es que decir que iba a salir con mi nombre como única referencia de autoría, era algo realmente descafeinado. ¿Y qué más daba quién era yo? Total, no me voy a hacer rico con ello ni lo puedo pretender. Así que, la idea de sacarlo como un juego del grupo de La A.C.H.U.S. para que lo disfrute toda persona que forma parte

del mismo, porque se van a enterar de que dicho juego existe y, por supuesto, lo juegue quien le dé la gana, aunque no conozca La A.C.H.U.S., era una idea mucho mejor.

Si lo que hace este grupo es tan friki como para que sea conveniente que tenga hasta un juego de marca propia, disfrutemos de ese momento y que no nos lo roben.

O sea, que de perdidos al río. Si hacemos juegos de texto, si sacamos *podcasts* que no tienen la audiencia de las grandes emisoras de radio, si escribimos cosas que va a leer muy poca gente, al menos hagámoslo en compañía, aunque ésta sea virtual. En definitiva, que lo pasemos bien. Y ese espíritu está en el hecho de poder afirmar que **El Niño de Vorónezh** es un juego de La A.C.H.U.S. Huelga decir que recomiendo todos nuestros *podcasts*, que podéis encontrar fácilmente, por ejemplo, en Ivoox bajo el epígrafe de «La A.C.H.U.S. presenta» o «MS-DOS Club».



Poco más puedo contar sin revelar los detalles más específicos del juego, solo esperar que lo pueda disfrutar la gente y que **El Niño de Vorónezh** sea una aventura que se quede, aunque solo sea un poquito, como otro recuerdo bonito más con el tiempo.

Enlace para jugar online:

raulpacman.itch.io/el-nino-de-voronezh





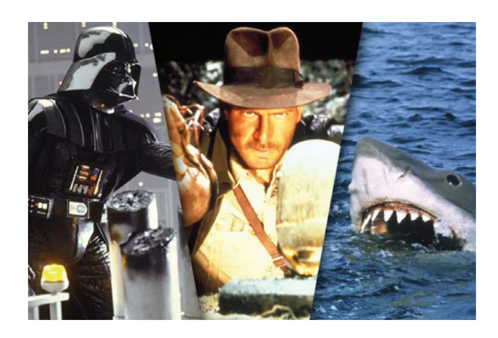


INDY FANS

POR: Dardo

Orígenes

Entre los años 1975 a 1985 el cine nos trajo algunas películas que todos recordamos como «clásicas» y que fueron un hito en la historia del séptimo arte. George Lucas nos alucinó con la primera trilogía espacial de *Star Wars* (1977/80/83), *Alien* (1979) de Ridley Scott, nos aterró como pocas anteriores, *Tiburón* (1975) de Steven Spielberg



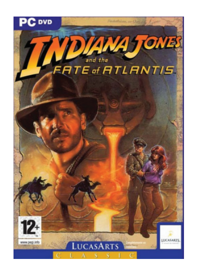
nos fascinó, y estas son solo un ejemplo de las que tengo en la memoria, pero hay muchísimas más. Fue una década prodigiosa. Pero lo que nos importa de verdad es la saga de Indiana Jones: *En busca del Arca perdida* (1981), *Indiana Jones y el Templo Maldito* (1984) e *Indiana Jones y la Última Cruzada* (1989), también de Steven Spielberg.

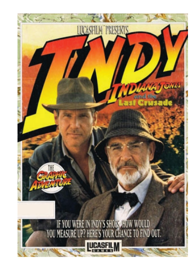
A finales de los 80 tenías cuatro posibilidades de ordenador personal: PC, Amiga, Atari ST y Macintosh (aparte de máquinas más pequeñas). Las aventuras gráficas estaban en pleno auge y eran uno de los tipos de juegos preferidos por los aficionados. A Lucasfilm Games se le ocurrió adaptar la película *Indiana Jones y la Última Cruzada* (originalmente en inglés: **Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure**) a los ordenadores, creando una aventura gráfica que apareció en 1989 y en España, traída por Erbe, en 1990.

Como curiosidad decir que fue el tercer juego que utilizó el motor de interfaz **SCUMM** y se lanzó para los cuatro sistemas antes nombrados. Primero apareció el juego en 16 colores y con una banda sonora digital pero después se mejoró con gráficos de 256 colores y con la música en versión MIDI.

Tres años después, en 1992, apareció una segunda aventura gráfica de Indy: **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** (traducido literalmente como «Indiana Jones y el destino de la Atlántida»). Ahora LucasArts, viendo el filón de sus películas, la gran afición a las aventuras gráficas y el éxito de su primera entrega, nos deleitó con este segundo título que llegó a convertirse en un clásico dentro de su género.

Fue el séptimo videojuego en utilizar el motor **SCUMM**, y aunque ahora





nos parezca algo increíble, se distribuyó en disquetes. Posteriormente apareció una versión en CD en la que se incluía como gran novedad las voces de los diálogos, pero que nunca se dobló en castellano.

Ahora, si queremos disfrutarlos, aún podemos hacerlo empleando emuladores de MS-DOS como DOSBox (https://www.dosbox.com/), máquinas virtuales de **SCUMM** como ScummVM (https://www.scummvm.org/) o comprando versiones actualizadas para Windows XP, Vista, 7 u 8 en plataformas de ventas de juegos como Steam (https://rb.gy/rhzffl).

Categorías

Como en otras muchas aventuras gráficas (ejemplos lo son **Monkey Island** o **Zak McKracken**) el éxito de las películas y los juegos de Indy creó una serie de aficionados que, animados por su héroe y con pocas posibilidades, empezaron a programar nuevas aventuras para homenajearlo. Hay cantidad de títulos y de todas las épocas, desde 1998 hasta hoy.

He querido hacer este artículo movido también por mi afición a Indy y para homenajear a su vez a esta gente que altruistamente dedica horas de su tiempo para que los demás se lo puedan pasar bien y recordar viejos tiempos. He recorrido Internet de arriba abajo y tengo muchas anotaciones pero evidentemente algo me dejaré en el tintero así que pido perdón por todos los fallos que pueda cometer o gente que pueda olvidar.

La primera aventura que puedo recordar es **Udoiana Raunes** (https://www.raunes.com/), de Stefan Zwanzger, y aparecida en 1998. Parodia la película *Indiana Jones y la Última Cruzada* con humor, tiene unos gráficos coloridos y agradables y dura bastante, pero sólo funciona en DOSBox 0.63 o inferiores. La última es **Indiana Jones and the Relic of the Viking** (https://www.raidersofthesevencities.com/) de Binary Legends y del 2020, donde nuestro héroe viaja a Noruega para descubrir el secreto de un vikingo que tiene mucho sentido del humor.



UDOIANA RAUNES (1998)



INDIANA JONES AND THE RELIC OF THE VIKING (2020)

Entre medio hay mucha variedad y cantidad donde escoger y todas con el denominador común del homenaje al héroe,



pero podemos distinguir tres tipos entre ellas: las completadas, las que aún están en desarrollo y las que se han cancelado a medio hacer. La mayoría, aunque sus desarrolladores tengan nombre de empresa, no son sino simples aficionados que hacen todo el trabajo. Normalmente trabajan en esto entre una y tres personas y ellos solos hacen la programación, los gráficos, la música y el guion. Por tanto, no es de extrañar que por motivos de trabajo o cansancio muchas no lleguen a buen puerto y se queden por el camino.

Ejemplos de las completadas serían **Indiana Jones and the Gold of Genghis Khan** (https://rb.gy/tk3ku6) de Ganarts Digital, del 2014 o **Las Desventuras de Indiana Jones en el Camino de Santiago**, porque también hay españolas https://rb.gy/raj9tx de Garbasoft y del 2002, además de las dos mencionadas inicialmente.



INDIANA JONES AND THE GOLD OF GENGIS KHAN (2014)



LAS DESVENTURAS DE INDIANA JONES EN EL CAMINO DE SANTIAGO (2002)

De las que están en desarrollo destacamos **Indiana Jones and the Seven Cities of Gold** (https://rb.gy/jg8de7) de Binary Legends y cuya última actualización es del 2019 e **Indiana Jones and the Fountain of Youth** (https://rb.gy/txmouk) de Screen 7 con última actualización del 2012.

Por último, entre las canceladas están, entre otras, **Raiders of the Lost Ark: Tanis** (https://rb.gy/bc95yq) de Teckel Studios con última actualización del 2011 e



RAIDERS OF THE LOST ARK: TANIS (2011)

Indiana Jones and the Crown of Solomon (https://rb.gy/pfmavo) de CJ Entertainment con su última actualización del 2013.



INDIANA JONES AND THE CROWN OF SOLOMON (2013)

Características

Ya hemos comentado que sus creadores son grupos muy reducidos, entre una y tres personas, que lo hacen todo, desde imaginar el guion hasta programar y dibujar. Pero aparte de esto, la mayoría de estas aventuras (evidentemente son mayoría pero siempre hay diferencias) tienen unos puntos en común.

MOTOR: No son programadores profesionales, y por tanto deben elegir una herramienta fácil que les permita montarlo todo, siendo ésta el **AGS** (Adventure Game Studio). Creada por Chris Jones en 1997, es una herramienta de desarrollo de código abierto perfecta para hacer juegos de aventuras gráficas para diseñadores de nivel medio, Se basa en el lenguaje de programación C para procesar la lógica del juego.

GRÁFICOS: Aunque la modernidad llega a los ordenadores de una forma abrumadora y cada día todo evoluciona más deprisa y a mejor, siguen prefiriendo usar gráficos de 256 colores para darle un toque más "retro pixel" y auténtico para emular su cariño a la época.

¿DÓNDE PUEDO DESCARGAR ESTAS JOYAS?

Pues aquí os pongo algunas páginas interesantes donde podéis descargar muchas de las aventuras que comentamos:

AGS (Adventure Game Studio):	https://www.adventuregamestudio.co.uk/
Abandonsocios	http://www.abandonsocios.org/
Internet Archive	https://rb.gy/ip2sbg

MÚSICA: No sería lo mismo sin la música que todos conocemos de las películas de Indiana. Con más o menos arreglos todas la incorporan en algún momento, sea en la presentación o durante el juego, pero es algo que inmediatamente asociamos a los juegos originales y al cine.

INTERFAZ: Otra característica muy importante al emular los originales. En la parte superior (casi tres cuartas partes de la pantalla) aparece el gráfico y debajo está el menú. A la izquierda tenemos todas las acciones («Open», «Close», «Pick Up», «Talk to», etc…) y a la derecha las casillas donde aparece el inventario. Justo en el centro están las flechas para subir o bajar los objetos si llegamos a tener muchos y no están todos a la vista. Entre la pantalla de juego y el menú aparecen los textos de las acciones que hacemos.

DURACIÓN: Son aventuras cortas que solo quieren homenajear a su héroe, sin ninguna otra pretensión. Algunas incluso se programaron para fechas concretas, como para felicitarnos las Navidades o el Año Nuevo. La duración normal para un jugador medio sería entre media hora y una hora.

GRATUIDAD: Hechas por *fans* para *fans*, por tanto no se cobran y se distribuyen gratuitamente. Se encuentran en muchas páginas de aficionados y se descargan sin ningún problema ni gasto.

DEMOS: Parece que los autores casi nunca están contentos con su trabajo y las aventuras se corrigen o amplían continuamente. Es otra tónica habitual que se puedan ir descargando lo que llaman «demos», y encontrarnos con alguna pantalla nueva o algún tipo de corrección. Como ejemplo, la comentada anteriormente **Indiana Jones and the Seven Cities of Gold** apareció en 2010, y después de muchas versiones, en el 2019 ya iban por la 1.2.1.1.

IDIOMA: Siempre en inglés y dependiendo del país de origen del autor también se crea en su idioma. Lo curioso es que mucha gente al enterarse de la próxima salida de alguno de estos juegos se apuntan a la traducción y acaban apareciendo en cuatro o cinco idiomas, donde el castellano pocas veces falta.

PERSONAJES: Siempre aparece Indy y en la mayoría personajes secundarios como Marcus u otros. Y el látigo no lo abandona nunca como herramienta del inventario.



Farila y la 'jam' de aventuras de texto para niños

POR: EJVG



La 'jam'

Tras un largo periodo sin programar una aventura de texto (ni nada, en realidad) me decidí a intentarlo de nuevo en 2020, casi solo para probar si todavía sería capaz de manejarme con el **PAW** y hacer algo medianamente jugable con él.

En unos meses acabé esa nueva primera aventura, **El Experimento**, y justo en ese momento, llegó la convocatoria de la *jam* de aventuras de texto para niños de 2021. Por si hay alguien que aún no lo sepa, una *jam* es una especie de concurso creativo en el que se ha de desarrollar un proyecto con unas características concretas en un tiempo generalmente reducido, a veces simplemente de unas pocas horas.

En otras circunstancias no habría participado, porque el tiempo del que disponía era de apenas de un mes, pero la casualidad hizo que tuviese el **PAW** muy reciente por haberlo estado usando para programar **El experimento**, así que me embarqué en algo que en principio parecía tan sencillo como desarrollar una aventura de texto para niños de una edad en torno a 8-10 años ¿Pero sería esto tan sencillo como prometía? En este breve artículo trataré dar una respuesta a esto a través de mi experiencia como creador de aventuras de texto infantiles.

Creando una historia rápidamente

Las instrucciones de la *jam* especificaban que los puzles debían ser simples y adaptados a niños mayores de ocho años. Esto que en principio parece una limitación,

también da la ventaja de la simplicidad, la obligatoriedad de usar únicamente [VERBO + NOMBRE] de alguna manera remite a las aventuras más antiguas o incluso a las aventuras gráficas, y aunque no me acabe de convencer [USAR] como comodín para todo, en realidad limitar los verbos a [COGER/DEJAR/ABRIR/CERRAR] no difiere mucho de simplificarlo todo con [USAR].

Desarrollar una aventura para niños requiere de cierta capacidad de ponerse en el lugar de uno, tener un niño cerca entiendo que puede ser lo ideal, pero no era el caso y el poco tiempo que había para desarrollar el juego hacía difícil conseguir un *tester* menor de edad, así que tendría que echar mano de mis recursos infantiles.

La idea principal de **Farila**, llevada al juego con mayor o menor acierto, era la historia de un niño (o niña) que en un aburrido día de invierno recibe la visita de una torpe hada salida de uno de sus cuentos favoritos. Este hada le convence para unirse a la misión de recuperar la corona de la reina de las hadas, robada por sus enemigos, los duendes del frío.

Este argumento cuenta con los elementos más típicos del viaje del héroe de Campbell* : nuestro protagonista, que habita en su aburrido mundo ordinario, es reclutado por Farila, un hada algo ambigua en sus intenciones, que le lleva a través del portal que conecta con el mundo de los duendes del frío, una red de cavernas heladas, para buscar un objeto mágico y después volver a su hogar dónde deberá enfrentarse a una última prueba.



Todos estos elementos del viaje del héroe han aparecido desde siempre en las narraciones dirigidas a los niños, siendo el más claro ejemplo *Alicia en el país de las maravillas* (1865) y por supuesto eran muy comunes en las narraciones juveniles más típicas de los ochenta, con historias sobre jóvenes que viven en su mundo ordinario y que se encuentran de repente descubriendo de la mano de un guía o mentor y de forma inesperada, un mundo fantástico que los adultos no comprenden del todo y en el que tienen que cumplir una misión pasando por diferentes pruebas vitales. Un esquema muy evidente en clásicos ochenteros como *Dentro del laberinto* (1986) o *La historia interminable* (1984), e incluso en algunas otras en las que esta estructura no se ve de forma tan clara, aunque sí es reconocible, como

(*) Campbell afirma que los héroes de innumerables mitos de cualquier época, comparten estructuras y desarrollos en sus aventuras que se repiten en la mayoría de los casos; la llamada a la aventura, el rechazo a la llamada, las pruebas, la conformación como maestro de los dos mundos, etc...





es el caso de *Karate Kid* (1984), *E.T.* (1982), *Regreso al futuro* (1985) o *Gremlins* (1984).

El viaje de Campbell es un arquetipo que se ha repetido desde que existe la narración de historias, y estoy seguro de que aún se repetirán este tipo de esquemas en la narrativa infantil, pero he de confesar que no la sigo lo suficiente para poder afirmarlo con rotundidad, aunque hay grandes ejemplos más actuales del uso de esta estructura en sagas de gran éxito en los últimos veinte años como es el caso de *Harry Potter*.

El personaje principal Farila lo extraje de un personaje que antaño usaba como NPC recurrente en mis partidas de rol (genial *Aquelarre**), un hada especialmente negada para la magia y con la habilidad de meter en líos a los personajes gracias a su incompetencia.

¿Por qué los duendes del frío? La decisión partió de varios puntos: Primero Farila y las hadas necesitaban enemigos y los duendes parecían un buen enemigo para las hadas, aunque también había un criterio técnico para elegir la peculiar característica de vivir en un sitio helado.

Mi intención era diferenciar el mundo real del fantástico, algo así como sucedía en la película *El mago de Oz* (1939), en la que el mundo real luce en blanco y negro frente a un colorido Oz. Aunque la paleta de colores del Spectrum es bastante reducida, una solución podría haber sido precisamente esa, el mundo real en blanco y negro y el fantástico en color, aunque tampoco sería demasiado original. La solución final fue diferenciar el mundo real con la paleta completa, y el mundo de los duendes principalmente con los colores de la paleta del Spectrum que se asocian al frío; cian, azul y blanco.

Si **Farila** se tratase de una aventura al más tradicional estilo AD, debería haber estado dividida en dos cargas, pero eso presentaba dos problemas; por un parte la falta de tiempo, y por otra que la historia era un camino de ida y vuelta, es decir el argumento estaba estructurado en los clásicos tres actos, transcurriendo el primer acto en casa, el segundo acto englobaría la aventura en las cavernas y el robo de la corona, y el tercer acto, comenzaría con la peor situación posible al final del segundo

(*) Aquelarre es un juego de rol creado por Ricard Ibáñez y publicado por primera vez en 1990 por Joc Internacional.

acto; la pérdida de la corona, la espantada de Farila y la invasión de la casa del protagonista por los duendes. La falta de tiempo me hizo desechar la posibilidad de hacer más de una carga, y además en realidad tendrían que haber sido tres, y eso sí era demasiado.

Algunas convenciones

El fin de desarrollar aventuras para niños era principalmente dárselas a conocer a los pequeños e intentar aficionarlos a ellas, pero uno de los aspectos que más me chirriaba a la hora de pensar en niños de ocho años jugando a aventuras, era el tema de la orientación.



El típico juego de direcciones N-S-E-O no parece el mejor sistema para iniciar a alguien en las aventuras, y menos a un niño. Aunque a los jugadores nos parezca tan natural como decir derecha o izquierda, hay que considerar que puede sonar bastante extraño sobre todo cuando hablamos de localizaciones pequeñas o de interior. No creo que mucha gente sepa si su cuarto de baño está situado al este o al oeste de forma intuitiva.

Por otra parte, tampoco creo que exista un sistema mejor para orientarse con facilidad y poder hacer un mapa fácilmente en una aventura de texto que usar los puntos cardinales, por lo que considero que es una parte imprescindible de ellas, una especie de pacto tácito entre jugadores, que admitimos esa licencia tan fuera de contexto en pro de la jugabilidad.

La solución intermedia que encontré a ese problema fue la siguiente; puesto que existían dos zonas diferenciadas de juego (mundo real/mundo duendes), siendo una de ellas una casa normal y la otra una red de cavernas, cambié en la casa la forma de orientarse por la más normal IR A COCINA o IR AL SALON estando las habitaciones conectadas a través de un pasillo. En esa casa, aparece Farila y nos pide encontrar una brújula para poder acompañarla, esa brújula es la justificación para que en la red de cavernas nos orientemos con los habituales N-S-E-O, algo mucho más lógico para una red de pasadizos subterráneos que para una casa.

También añadí la palabra [MOCHILA] como sinónimo de [INVENTARIO], que,



aunque este es un término que se acepta en el mundo de las aventuras y videojuegos en general, siempre me ha resultado un poco fuera de lugar para según que historias.

Conclusión

Finalmente, acabó el plazo de la *jam* y **Farila y los duendes del frío** vio la luz. A pesar de ser simple y precipitada, y bastante mejorable, la experiencia me hizo recapacitar sobre la sencillez en los puzles, una simplicidad que pienso que realmente las aventuras de texto nunca han tenido.

Algo bastante habitual en las aventuras de texto es el bloqueo, podemos pensar que depende de las capacidades o inspiración de cada jugador, pero sea por un motivo u otro, si las aventuras de texto fuesen algún tipo de formato literario, serían como una novela que la mayoría de la gente que la comience no la va a terminar. Esto puede suceder igualmente en videoaventuras, aventuras gráficas y en cualquier juego de acción, y puede ser igualmente cuestionable, pero es cierto que quizá las aventuras de texto sean los únicos juegos en los que no influyen para nada nuestras características físicas. No es lo habitual, pero incluso a veces en las aventuras *point and click* nos encontramos con que algo se nos pasa por alto solo porque, literalmente, no lo vemos.

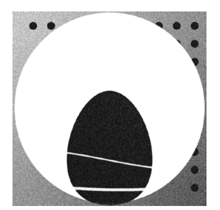
Sin embargo, una aventura con puzles demasiado fáciles puede ser insípida y poco desafiante, siguiendo con el símil del libro sería como leer una novela en la que sabes de antemano todo lo que va a pasar por ser demasiado obvio. Así pues, ¿dónde está el término medio de dificultad de una aventura? No tengo una respuesta para eso, pero jugando al resto de las aventuras del concurso (decidí no jugarlas hasta que no finalizase la *jam*), descubrí que era satisfactorio resolver puzles, en principio, diseñados para niños, y es que hay que reconocer que muchas veces es agradable sentirse inteligente resolviendo enigmas tan sencillos que hasta un niño podría hacerlo.

Puedes jugar a **Farila y los duendes del frío** en el siguiente enlace:

https://ejvg.itch.io/farilatalpes



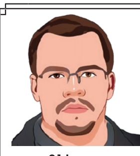
Noviembre 2019



Algo se está gestando...

Tres jóvenes intrépidos están a punto de dar el salto a...

Agora Virtual



Oliver
@starlighthastro

Desarrollador opensource de día, astrofotógrafo aficionado de noche. Los librojuegos fueron parte de mi vida durante los 90 y nunca más dejaron de serlo. En algunos de mis ratos libres hago historias interactivas.

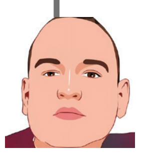
https://starlighthastro.itch.io/

Desarrollador de videojuegos independiente y creador de Oniria World. Especializado en videojuegos narrativos y transmedia. Nací en Zaragoza y crecí en Granada. He vivido en muchas partes de España. Me gusta jugar, leer, escribir, y soy un apasionado de la inteligencia artificial.



Jorge
@JorgeMcLoud

https://oniria.world/



Billy
@textagames_if

Administrador de sistemas. Productor en mis ratos libres de literatura interactiva, música y libros.

https://textagames.itch.io/

<<Curso de diseño de experiencias de texto interactivas>>

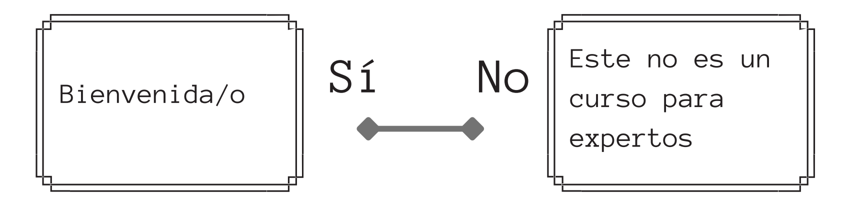


Clara
@Agorabierta

Consultora, asesora y diseñadora de experiencias de aprendizaje. Mis campos son la gamificación, la narrativa, el visual y visible thinking, la competencia digital y el desarrollo de entornos y espacios de aprendizaje creativos.
Escribo en Agora Abierta y he fundado Agora Virtual, un ecosistema de aprendizaje en línea.

https://agorabierta.com/

¿Buscas conocer la ficción interactiva y comenzar a diseñar en este formato?



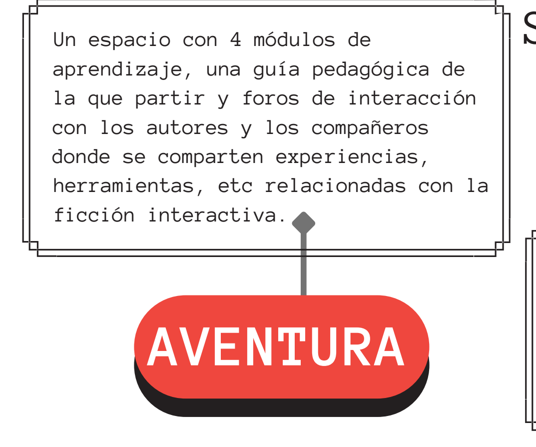
Bienvenida/o

Sí

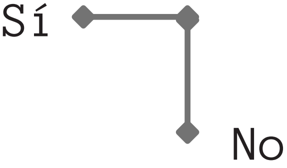
No

Este no es un curso para expertos

¿Quieres saber qué te vas a encontrar?



Un espacio con 4 módulos de aprendizaje, una guía pedagógica de la que partir y foros de interacción con los autores y los compañeros donde se comparten experiencias, herramientas, etc relacionadas con la ficción interactiva.



Sí

No

La sorpresa y la intuición, en ocasiones, son buenas compañeras. Si no quieres saber más simplemente déjate llevar por la experiencia.
Pulsa el botón de AVENTURA

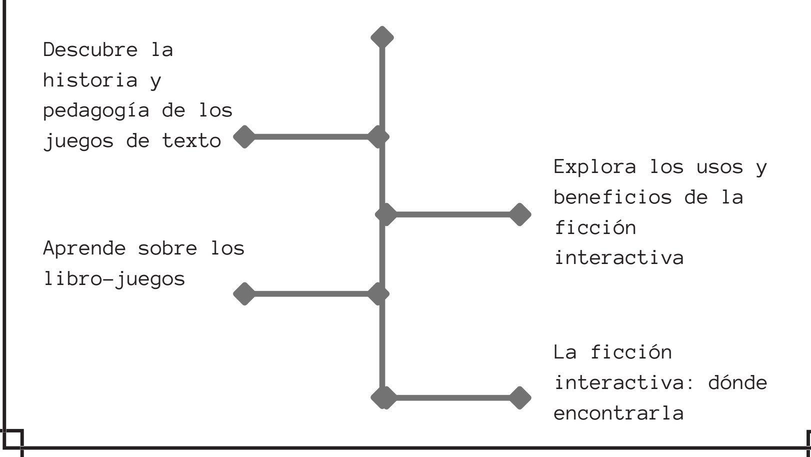
Comienza la aventura...

Módulo 1

El propósito...

Oliver
@starlighthastro

Este primer módulo contextualiza e introduce la ficción interactiva.
Presenta la herramienta que se utilizará: TWINE
Para los que no conocen TWINE, es una herramienta open source que te permite generar mapas de texto interactivos que construyen una narrativa completa a partir de interacciones basadas en elecciones.
Se ha generado un formato práctico para que desde el inicio se utilice la herramienta con un modelo narrativo basado en elecciones a seguir por el participante.
Poco a poco se irá mapeando la narrativa de manera que podamos observar las características fundamentales de una ficción interactiva en Twine.
El curso guía y tutoriza el aprendizaje a través de diferentes recursos transmedia: vídeos, gifs,etc.
Sigue tirando del hilo...



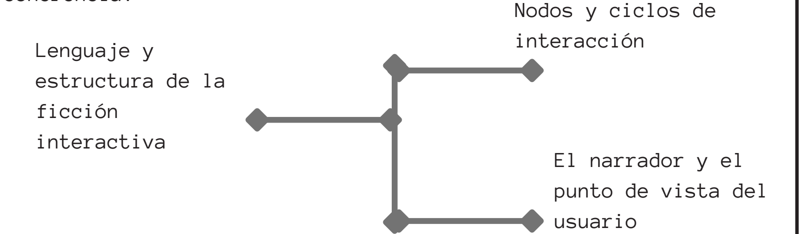
Módulo 2



Billy
@textagames_if

Las entrañas...

¿Qué sería de una entidad sin sus entrañas? Y aquí hablamos de lo que supone una ficción interactiva: su parte narrativa y su parte lúdica.
Conocerás cómo construir un mundo narrativo, el sistema de juego, los ritmos y elecciones y lograr que todo tenga coherencia.



Módulo 3

La funcionalidad...

Parece mentira que a estas alturas te tenga que decir que la ficción interactiva cumple un requisito esencial: tiene que funcionar.
Para ello, usarás TWINE.
Conocerás el formato más usado y algunas de las variables que se utilizan para darle cuerpo interactivo a la narrativa.
Se trata de un módulo para trabajar a dos ventanas: seguir el curso mientras se utiliza la herramienta y se construye con ella.
Para ello os planteamos algunos **DESAFÍOS.**

Módulo 4



Jorge
@JorgeMcLoud

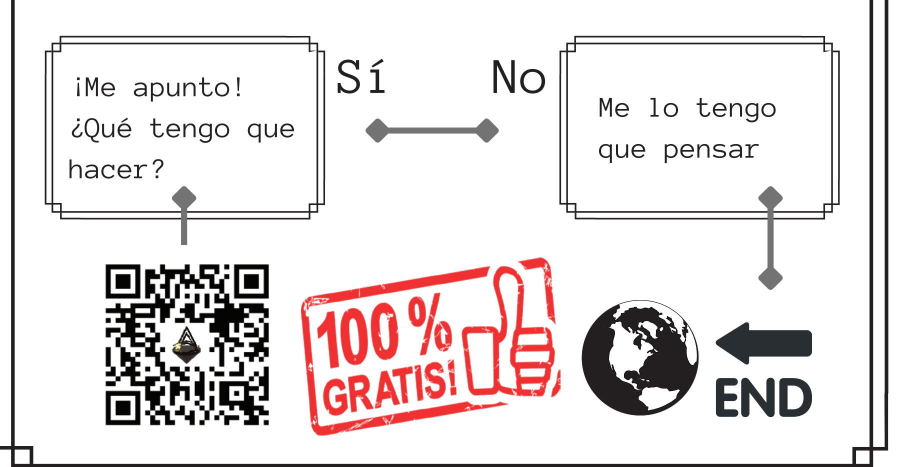
El diseño...

En este módulo queremos que seas consciente de lo que implica diseñar una ficción interactiva. Abordaremos la fase de planificación y las herramientas que puedes utilizar para ello. Veremos la temporalidad del proyecto y la parte lúdica para que seas capaz de diseñar un prototipo Alpha en condiciones.



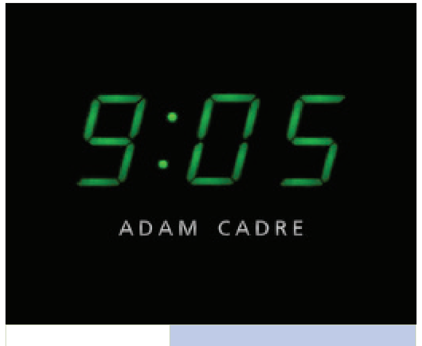
Clara
@Agorabierta

Mi labor ha sido reunir a este fantástico equipo y colaborar en la maquetación además de publicar el Curso de diseño de experiencias de texto interactiva en mi aula virtual.
Tengo la sensación de que ahora sabes un poco más de la ficción interactiva pero..
¡Ahora depende de tu elección!



9:05

COMENTARISTA: JADE



Sistema	Windows, Macintosh, Linux, iOS y Android
Autor/es	Adam Cadre *Iam Curio* (traducción al español)
Sistema de autoría:	**Inform 7**
Año:	Enero 2000
Precio:	Gratuito
Idiomas:	Inglés y español.
Web:	http://adamcadre.ac/if.html#9:05
Contacto:	qso@adamcadre.ac

Instalo *Frotz* en mi iPhone, lo abro y veo una serie de juegos preinstalados... el primero **9:05** ¿Me suena? Vaya, está en el idioma de Shakespeare... entro en IFDB y veo que existe en inglés y castellano... pero no lo encuentro.

Coloco un anuncio en el foro y allí está *Iam Curio* (muchísimas gracias por tu trabajo y tu rápida respuesta), me manda el *link* a la versión de Cervantes advirtiéndome de que lo programó y tradujo mediante ¡ingeniería inversa! en **Inform 7** desde cero.

El esfuerzo debió ser enorme y merecer la pena, debió de estar enamorado de esta aventura, voy a jugarla.

¡Oh no, me he quedado dormido! Vaya, debió ser una noche movidita... esto es malo... muy malo.

9:05 es un ejemplo perfecto de por qué una aventura no necesita durar varios días para ser una buena aventura. De hecho su duración es ideal, ya que al ser corta fomenta jugarla varias veces y la hace muy adecuada para que los novatos disfrutemos una aventura sin abrumarnos. Comienza con un escenario que probablemente todos hemos experimentado alguna vez

en la vida real: te despiertas de repente en la cama sobresaltado porque el teléfono está sonando.

Es un compañero de trabajo, que te informa ansioso y preocupado de que ya hace cinco minutos que empezó una importante reunión que hacía días que había sido planificada y que llevabais preparando un montón de horas.

El objetivo de la aventura, como en la vida real, es simple: asearnos rápidamente, comer algo y ponernos a trabajar antes de perder nuestro trabajo.

La evocación de los acontecimientos que probablemente te vengan a la mente, de tu experiencia en la vida real, te motivará a terminar la aventura.

No obstante, son los giros que toma el desarrollo de la historia los que hacen que realmente esta aventura evoque la empatía tanto en los aventureros veteranos como en los novatos.

Al igual que en las valoraciones de otros juegos cortos, experimentarás que una vez que lo juegues, será divertido repetirlo varias veces para intentar mejorar tu final.

Esta aventura solo te costará acabarla unos diez minutos la primera vez. Sin embargo, creo que esta duración y el ver que claramente existen otros finales distintos hace que para los novatos, que aún no estamos preparados para adentrarnos en mapas enormes con multitud de objetos, tareas y personajes, sea especialmente recomendable. Al final, no obstante, me quedé con ganas de más, desearía que hubiera más áreas y objetos con los que interactuar.

Si todavía tienes dudas, ¡pruébalo! En el peor de los casos, perderás unos diez minutos de tu vida. En el mejor de los casos, encontrarás una gran aventura con giros y vueltas que te sorprenderán; apreciarás el *rejugar* una aventura y pasarás una tarde entretenido.

```
Suena el teléfono.

Oh, no - ¿Cuánto hace que estás dormido? Claro,
fue una dura noche, pero... Esto está mal.  Esto
está muy mal.

Suena el teléfono.
 --
9:05
v1.11 (2012.0724) / Original release 2000.0103 por
Adam Cadre
Release 1 / Serial number 150612 / Inform 7 build
6G60 (I6/v6.32 lib 6/12N)

Dormitorio (en la cama)
Esta habitación esta extremadamente desordenada,
con ropa usada esparcida al azar por todo el
suelo.  Se puede encontrar ropa más limpia en el
ropero.  Un baño se encuentra al sur, mientras que
una puerta al este lleva a la sala de estar.

Sobre la mesita de noche ves un teléfono, una
billetera y unas llaves.

Suena el teléfono.

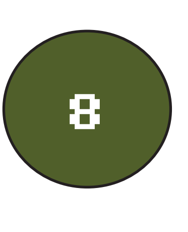
9:05 am

Que sigue?
```

9:05

WINDOWS, MACINTOSH, LINUX, IOS Y ANDROID

Ambientación	9
Jugabilidad	9
Gráficos	-
Guión	8
Dificultad	5
Sonido	-





EL CETRO DEL SOL

COMENTARISTA: RICARDO OYÓN (@PlomoTormenta)





Autor	Toni Pera
Versiones	ZX Spectrum, Amstrad CPC, Amstrad PCW, Commodore 64, MSX, PC-DOS, Atari ST y Commodore Amiga
Versión comentada	ZX Spectrum y Atari ST
Sistema de autoría	DAAD
Precio	Gratuito
Año	2015
Página oficial	https://zonafi.es/if/cetro_del_sol/
Descarga	https://zonafi.es/if/cetro_del_sol/descargas.html

El cetro del sol es una aventura de texto creada por Toni Pera en el 2015, y la primera creada con el **DAAD**, el creador de aventuras de AD, una vez que este fue recuperado. Salió para varias plataformas, y yo la he probado en Spectrum y Atari ST.

El cetro del sol nos plantea una propuesta muy clásica: somos un aventurero que se interna en las selvas centroamericanas en busca de un mítico templo perdido y un cetro de poderes mágicos. Tiene un aire muy de los 80, podría haber sido una de esas aventuras que se presentaron al concurso de Microhobby y AD, con referencias a clásicos ochenteros como la trilogía de Ci-u-than o Indiana Jones.

El juego está diseñado como un «festival de puzles», de modo que la historia o los personajes apenas tienen presencia, y de lo que se trata es de ir resolviendo puzles uno detrás de otro.

También se define como aventura difícil y con alto nivel de crueldad, lo que significa que moriremos numerosas veces y, en general, de forma injusta.

Los gráficos de Spectrum son simples y tienen un aire *amateur*, aunque cumplen con su cometido. En Atari ST son fotografías



digitalizadas y, aunque de baja resolución, quedan bastante bien. Me parece curioso que hay algunas localidades sin gráfico. En Spectrum pensé que sería por limitaciones de memoria, pero en Atari ST pasa lo mismo...

La aventura arranca cuando nos quedamos solos en mitad de la selva, y empezamos nuestra búsqueda del templo perdido y el cetro del sol.

Usa las primeras localidades para ir narrando la historia por partes, en lugar de dártela toda en un solo ladrillo de texto. Conforme avanzas a través de la selva, el personaje se va preguntando si es una buena idea meterse en esto o si no debería volverse ahora que está a tiempo. Puede parecer una tontería, pero es un detalle de narrativa que me gustó.

También me gusta que algunos objetos y lugares te dan pistas sobre su uso si los examinas, a veces de forma más o menos velada, otras de manera muy directa. Eso es un punto positivo. Recompensar el examinar y dar pistas para resolver los puzles me parece básico en el diseño de cualquier aventura.

Los primeros puzles no me parecieron demasiado difíciles y empecé a sentirme cómodo con la aventura. Luego empezaron los problemas... Al cabo de veinte minutos de juego me habían matado de tres formas distintas (todas imprevistas) y me habían encerrado en un sitio sin los objetos necesarios para salir (callejón sin salida).

Pero ya nos habían avisado de que iba a ser así ¿verdad? Según su propio autor:



«Como decía el viejo adagio de las aventuras de Sierra "Save often, save soon...", y no te sientas frustrado si fracasas (¡o mueres!) con frecuencia. El juego está diseñado para que la diversión esté en aprender poco a poco cómo evitarlo».

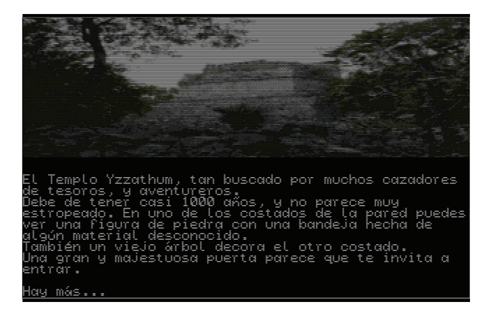
La «diversión» está en que te maten porque sí. Y en repetir todo lo que no has grabado. Me cuesta imaginar un género al que le siente peor eso de repetir que a la aventura de texto. Y me cuesta creer que a día de hoy alguien pueda ver las muertes aleatorias como un valor positivo y no como un problema. Para mí es un problema.

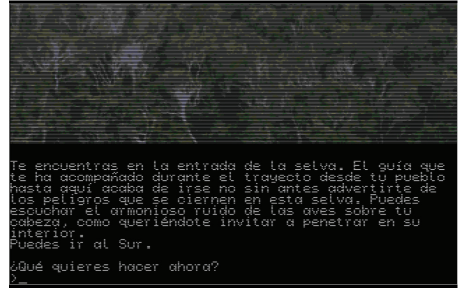
Me recuerda a **Don Quijote**, la aventura de Egroj de 1987. Empieza el juego y estás encerrado en tu propia casa. Si abres la alacena, salta una rata, te muerde y mueres. Pensaba que habíamos dejado ese tipo de diseño de juego atrás hace tiempo.

No es lo mismo un juego difícil que un juego injusto. No es lo mismo que te maten por tus errores a que te maten porque sí. Hay una gran diferencia. Y este juego tiende hacia lo segundo. Una y otra vez.

Tiene cosas muy aleatorias. Por ejemplo, en una localidad de bosque ves una planta que llama tu atención y la coges. Pero ¿por qué llama tu atención? Estás en una selva, hay plantas en todas las localidades... ¿Por qué precisamente esa llama tu atención? ¿Y para qué la coges, si el puzle donde la necesitas todavía no ha aparecido ni sabes cuándo va a aparecer? Ese tipo de lógica difusa.

He encontrado algunos puzles o momentos tan absurdos que hasta el





propio juego lo admite: «Bueno, cosas más absurdas se han visto» dice el narrador en un momento dado, incapaz de dar una explicación mejor a lo que acaba de pasar.

Y en un par de ocasiones tienes que examinar algo en una localidad para poder avanzar, con el pequeño inconveniente de que... ¡ese «algo» no se nombra en la descripción!

Así que el problema no es que los puzles sean desafiantes (pero bien planteados), sino que con frecuencia requerirán de acciones poco intuitivas o para las cuales no nos han dado las pistas necesarias.

Aparte de eso, confunde «abertura» con «obertura». Hay alguna que otra falta de ortografía y alguna errata. Y el *parser* no acepta tildes (tienes que escribir ARBOL para que te entienda, si pones ÁRBOL no te entiende).

A pesar de todo hay que reconocerle el mérito al menos en lo técnico de ser la primera aventura hecha con el **DAAD** recuperado que salió para casi todos los sistemas.

Y es una pena, porque en el fondo parece que hay un juego divertido y simpático ahí al fondo. Me gusta porque es un sencillo *puzzlefest* y no te hace perder





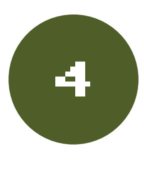
el tiempo con historias: va al grano. Tiene potencial para ser una aventura decente. Pero así no. ¿Qué le faltaría, a mi modo de ver, para ganarse el aprobado? Dos cosas. Una: quitar todas las muertes absurdas. O dicho de otro modo, que la aventura busque divertir al jugador en lugar de fastidiarle. Y dos, lo que digo de casi todas las aventuras que juego: más testeo para identificar (y corregir) los problemas que tiene antes de lanzarla al mercado.

En resumen, **El cetro del sol** es una aventura de un corte muy clásico, tanto para lo bueno como para lo malo. Lo bueno es que nos retrotraerá a los 80 por su estilo y ambientación, que solo busca entretener con una sucesión de puzles hilvanados por una historia arquetípica. ¿Y lo malo? Que nos plantea una dificultad elevada pero artificial, a base de puzles con poca lógica y muertes injustas.

EL CETRO DEL SOL

ZX Spectrum, Amstrad CPC, Amstrad PCW, Commodore 64, MSX, PC-DOS, Atari ST y Commodore Amiga

Ambientación	5
Jugabilidad	3
Gráficos	5
Guión	3
Dificultad	2
Sonido	2







UNHALLOWED

COMENTARISTA: EJVG (@Eduvillagal)





Sistema	ZX Spectrum 128K
Autor/es	Blerkotronic Software
Versiones disponibles:	ZX Spectrum 128K, Amstrad CPC, Commodore C64, Plus/4
Sistema de autoría:	**PAWS** (ZX Spectrum 128K) – **DAAD** (Amstrad CPC, Commodore C64, Plus/4)
Fecha de Lazamiento:	ZX Spectrum 128K, Oct 2018. Amstrad y Commodore, Dic 2019
Precio:	Gratis
Twitter:	@blerkotron
Web:	https://blerkotron.itch.io/unhallowed

Existen pequeñas joyas, como **Unhallowed**, que es fácil que pasen desapercibidas en nuestro país por el hecho de estar en inglés y carecer de gráficos que las hagan reconocibles, pero que, sin embargo, merece mucho la pena descubrir y jugar.

Unhallowed parte de una premisa no demasiado original, se podría decir que es una de esas aventuras de texto que podrían formar parte de un género llamado «casa encantada», una premisa usada con frecuencia en estos juegos, pero que funciona extraordinariamente bien, como, por ejemplo, sucede en **La casa al otro lado de la tormenta** o **La sorpresa**.

Así pues, **Unhallowed** nos mete en la piel de un cuarentón solitario que vuelve a su casa después de trabajar, esperando pasar la noche de *Halloween* en su sofá, comiendo pizza y jugando a su Spectrum +12 (sic). Sin embargo, su plan de pasar una noche tranquila se tuerce cuando en su casa comienzan a suceder misteriosos fenómenos inexplicables. Estos sucesos paranormales nos introducen, poco a poco, en una historia de terror con interesantes giros de guion, en la que acompañamos al

The hallway is long and gloomily lit by a somewhat underpowered bulb, but the radiator is hot and the room is pleasantly warm and welcoming despite being little more than an empty corridor. A doormat sits before the front door, while internal doors lead to the lounge and dining room. A fairly steep and narrow staircase leads up to the landing.

▶OPEN DOOR
You reach for the door handle but stop short – it's cold and dark and you only just got in from work; the last thing you want to do is go back outside.

▶_

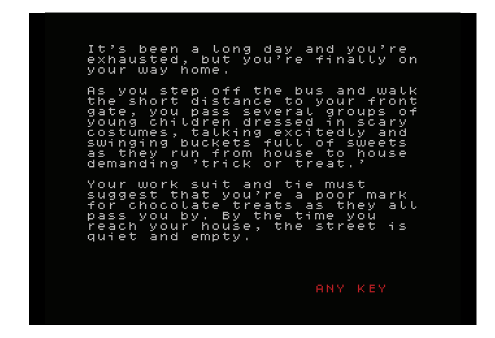
protagonista en su determinación a no ser expulsado de su propia casa. La aventura realmente destaca en su guion, consiguiendo que nos impliquemos y deseemos saber más de una historia de terror con visibles referencias a Lovecraft y a otros iconos del terror más recientes, como pueden ser *The Ring* o incluso *Stranger Things*.

La aventura carece de gráficos, sin duda el juego mejoraría con ellos, pero es tal la cantidad de texto que encontramos en las descripciones que, por lo menos en Spectrum, es necesario usar la pantalla completa para no tener que realizar demasiadas veces *scroll* y ralentizar el juego. Es importante señalar que la aventura está en inglés, sin embargo, es asequible y no es difícil de entender y jugar, aun teniendo un nivel de inglés medio-bajo como es mi caso. Además, ayuda mucho el sistema de juego que simplifica el léxico usado. Según palabras del propio autor, quiso imitar el modo de juego de las aventuras de Lucasfilm, y por eso los verbos se limitan a coger, dejar, abrir, cerrar, empujar, tirar, examinar, usar y dar, además de que tampoco se usan las direcciones cardinales al uso, sino simplemente GO. Yo siempre me he declarado contrario a la utilización de USAR como comodín para todo en las aventuras de texto, pero esta aventura ha hecho que me replantee mi postura por la forma tan natural en que fluyen las órdenes. Quizá el hecho de que sea en inglés hace que la simplificación de verbos facilite mucho la diferencia de idioma, o porque además de USAR, se incorporan otros verbos como ABRIR, que hacen que las acciones no suenen tan marcianas como «usar llave en puerta». En cualquier caso, el sistema de verbos limitados se adapta perfectamente al desarrollo del juego, con alguna pequeña excepción que suena extraña, por lo menos en nuestro idioma.

También he de decir que, aunque los textos me han parecido bien escritos, confieso que no sé suficiente inglés para poder afirmarlo con rotundidad, aunque dado el cuidado que tiene el autor en las

nes y en la propia historia, algo me dice que tiene que estar bien narrado.

La aventura por otra parte no tiene una gran dificultad, además de que no existen las muertes, algo que personalmente siempre agradezco. Es cierto que tiene partes más difíciles donde te puedes atascar



como en cualquier aventura, pero en general no hay dificultades insalvables o ilógicas.

Sí es cierto que al principio puede haber un poco de sensación de confusión al no saber muy bien qué hacer, algo que puede venir causado por no haber entendido bien la lógica interna del juego. Por ejemplo, en cada habitación se marcarán de color los objetos importantes a examinar, el mensaje de respuesta a este examen puede descubrir objetos manipulables resaltados en color, o puede ser un mensaje descriptivo con información importante para un posterior examen o manipulación, información que no aparecerá destacada con un color diferente. Es un sistema que no funciona mal, pero que conviene tener en cuenta para no pasarse cosas por alto. Además, la aventura se puede decir que es bastante larga a pesar de desarrollarse en las pocas localizaciones del interior de la casa, por lo que por su duración es probable que, como me paso a mí, algún atasco venga de información que viste tiempo atrás pero que ya olvidaste.

Los puzles no son demasiado complejos y es fácil establecer las relaciones e intuir la solución rápidamente, aunque sí que es verdad que los objetos a veces aparecen en sitios insólitos, y aunque es algo que está más o menos justificado en el argumento, no deja de dar cierta sensación de ser puzles algo forzados, aunque es algo que en general no desmerece la solidez argumental.

En resumen, es una aventura altamente recomendable, en mi opinión con uno de los mejores guiones que he encontrado últimamente y que al no ser especialmente difícil y tener limitado el uso de verbos, por experiencia propia creo que es una buena manera de iniciarse a las aventuras en inglés si es que todavía no lo has hecho.

Nota del director: Las versiones de Amstrad y Commodore fueron convertidas a **DAAD** por Stefan Vogt.

UNHALLOWED
ZX SPECTRUM 128K

Ambientación	9
Jugabilidad	-
Gráficos	9
Guión	8
Dificultad	6
Sonido	-





AGRADECIMIENTOS

Ilustración de portada:
Pantalla de menú de un minijuego en Flash creado por LucasArts y Activision para promocionar el juego **Indiana Jones and the Staff of Kings**.

Ilustración de *staff*:
Ilustración realizada por Guisela Samudio (@Guisela_Samudio en Twitter) para su libro *El tigre de la canela*.

Colaboradores:
Clara Cordero, Dardo, EJVG, Gonzalo Garramuño , Jade, Pablo Martínez Merino, Raúl Pacman, Ricardo Oyón, Ruber Eaglenest.



CAAD 56
Julio 2022 Año XXXIV
Tercera Edad

Publicación aventurera de aparición trimestral

★ ★ ★

Director:
Juan J. Muñoz Falcó
@Juanjoide

Jefe de Diseño y Maquetación:
Tranqui69
@tranqui69

Diseño de portada y Maquetación:
Belisario

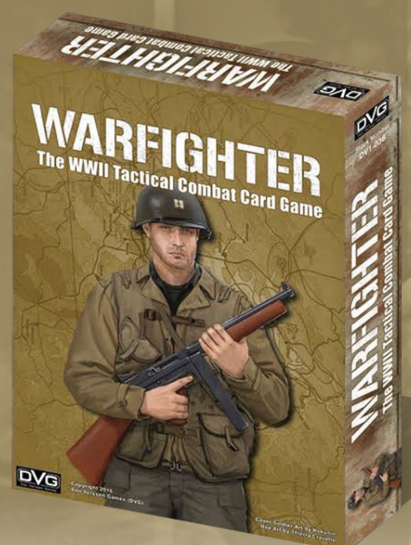
Contacto:
CAAD
Apartado 319
46080 Valencia

Web:
caad.es

Twitter:
@CAAD_es

Discord:
discord.gg/yfXGR3H6aR

Facebook:
facebook.com/groups/33938974840/



WARFIGHTER

II Guerra Mundial

- Juego para hasta 6 jugadores en modo cooperativo.
- Juego en solitario sin necesidad de reglas especiales.
- Para jugadores de 12 años o más.
- Juega una partida en 30-60 minutos.
- Crea un pelotón y juega una campaña enlazando misiones.
- Nominado mejor wargame de 2016 por los Golden Geek.



Más información y RESERVAS



RESÉRVALO AHORA CON LOS 300 DE DRACO IDEAS





B-17 LEADER

La fortaleza volante

- Juego estratégico y operacional para 1 jugador (solitario).
- Para jugadores de 12 años o más.
- Selecciona los grupos de bombarderos y cazas de escolta.
- Juega una campaña enlazando misiones.
- Más de 300 cartas que ofrecen una excelente rejugabilidad.
- Nominado al mejor wargame de 2017 por los Golden Geek.



Más información y RESERVAS



RESÉRVALO AHORA CON LOS 300 DE DRACO IDEAS

DRACO
IDEAS